

調べ学習から体験学習への取り組み

田 中 雅 章

From inquiry learning to experience learning

Masaaki TANAKA

概 要

総合学習の一つである調べ学習は一般的にグループ単位で文献や聞き取り調査をして、調べたことをまとめ発表することが多い。従って、課題の内容によっては学習者である子供たちのモチベーションを維持することが困難となり、グループによる成果の違いが出てしまいやすくなる。これは、指導する側の意図と実際の学習成果にかなりの差が生じてしまうことが指摘されている。

体験学習に比べ、忍耐を必要とする調べ学習は地味であり、動機付けを見いだせない学習者に学習意欲を持続させるのは容易なことではない。しかし、調べ学習の成果をそのまま体験学習の課題なりに持っていくことが出るのならば、学習者のモチベーションも維持されるのではないかと考えた。本稿では、学習者が意欲的に学習できる方法を実践研究した。

1. はじめに

インターネットの普及は、これまでの総合学習における調べ学習に変化をもたらした。旧来の調べ学習では、図書館等における文献検索や学習者の行動範囲内における実地調査が、その主体であった。ところが、Webサイトの充実と検索エンジンの発達は、これまでの限られた方法とは異なり、ネットワークを通じて豊富な情報を得ることを可能にした。

さらに、調べ学習の調査結果をまとめ、その成果を発表する方法においてもインターネットを無視することはできなくなってきた。これまでの紙上による成果発表から、Webサイトによる方法が可能となったからである。しかし、Webサイトによる成果発表のためには、少なくともWebページを編集するための、HTMLやFTPなどの知識を必要とする。最近でこそ、HTMLオーサリングソフトやFTPソフトが充実してきたが、今度はそれらのソフトの購入し、そのソフトの使用方法を修得する必要が生じる

2. 総合学習

小中学校では2002年の4月から「総合的な学習の時間」において情報の授業が様々な教育現場で実施されている。小学校の早い段階から情報教育を実施し、各段階で体系的に組み立てたカリキュラムは、学習者に与える教育効果が大きいと期待されている。

総合学習は教科の枠を超え、学習者自らが自発的に課題に取り組み、周囲の人と関わり合いながら、働きかけていく意欲や行動力が求められる。また、課題をこなしていく課程で、今まで得られた知識や経験、新しく得られる様々な情報を関連づけて考える。自ら学び、自ら考え、主体的に判断し行動することが生きる力につながるといわれている。

2. 1 調べ学習

調べ学習は一般的にグループ単位で取り組むことが多い。従って、課題の内容によっては学習者である子供たちの意識と学習目標とかなりの差が生じてしまうことが指摘されている。具体的には、研究テーマを解決するために熱心に取り組む一部の学習者と指導者や友達の働きかけで仕方なく調べる、あるいはただ何となくその気になって取り組んで調べる学習者である。

つまり、その他大勢組である後者の学習者たちが熱心に取り組む学習者にただ乗るような学習態度は好ましいことではない。そのような、これらの意識や学習内容の格差を生じさせないようにするにはどうすればよいであろうか。

これにはいくつかの対策があるといわれている。一つは、いくつかの課題を調べ上げないと結論が出ないような適切な課題を提示することである。もう一つは、学習者が自発的に調べようと行動を起こさせ、学習をより発展的に展開できるような課題作りである。このような課題が学習者にとってよりよい課題であり、指導者はこのような課題を学習者に提示できるよう努めることを求められる。

2. 2 体験学習

体験学習は五感を使って問題発見と問題解決とが相互作用する体験活動である。この活動をととして、事実や法則、社会の仕組みなどを修得する学習法である。体験学習が重視される傾向にある背景では、現代において学習者が社会にふれる機会が少なくなり、学習者の人間的発達が不十分であるとの指摘があるためである。

体験学習では、自然や社会の事物と相互作用することで、人間本来の感性を磨き、他人の多様な考え方や行動にふれることは豊かな人間性の育成につながる。そして、現場においてその場に即した判断と行動が要求されるため、学習者のあるがままの実践的態度が育成される。

また、社会見学や自然体験などの屋外での活動ではグループ行動による組織性が期待できる。さらに、安全面における観点からは異年齢集団によるグループ学習の形態は、少子化による兄弟間の交流が少なくなる今日において、役割分担や相互協力をととして学習者の自治能力が育成され、自主性と社会性の広がりを期待できる。

3. 青春18切符

本稿では、青春18切符を共通の題材にして「図-1 調べ学習から体験学習への連携」のように調べ学習と体験学習とを相互に連携を持たせ、調べ学習の学習成果をそれだけにとどめず、次へのステップとして体験学習のしおりとして発展させようと試みた。

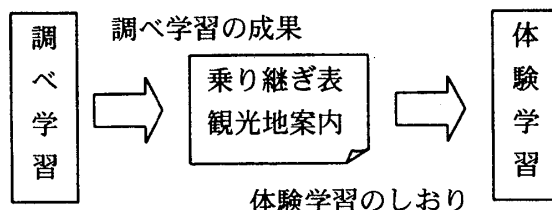


図-1 調べ学習から体験学習への連携

青春18切符は、乗り始めた日から夜12時まででなら何回でも乗り降りできる5枚綴りの期間限定切符である。グループで利用する場合は、同一行程で利用する場合に限り有効であることを利用した。そこで、5名の学習者を1グループとし、青春18切符をつかって日帰り旅行の計画を立てさせる。次に各学習者グループが計画した旅行の計画通りに行くことができるかどうか、学習者自身が日帰り旅行の実施検証を行うものである。ただし、小学校の現場で本研究を行事として実施するには、多方面より承諾を得るのが手続的にも時間的にも障害が多すぎた。そのため、夏休み期間を利用して、放課後児童クラブいわゆる学童保育所の協力を得て、学童保育所の子供たちに協力してもらったことを予め断っておく。

3. 1 青春18切符の調べ学習

学習者はこの青春18切符を使って、朝8時に集合駅を出発し、夜8時までに集合駅まで戻ってくるという条件がつけられる。学習者はこの限られた条件の中で、日帰り旅行の計画を立てなければならない。そして、その制約条件内であれば、目的地や観光内容、乗り継ぎ方法は学習者の全く自由である。ここで、学習者の創意工夫が発揮される。

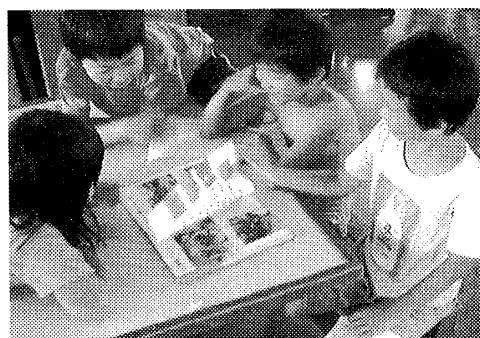


図-2 行き先を決める

この調べ学習では他の調べ学習に比較して図-1のように異常なほど熱心に調べる様子がうかがえた。一般的な課題では、課題に対して熱心に取り組む一部の学習者と指導者や他の学習者の働きかけで仕方なく協調する、あるいはただ何となくその気になって取り組む学習姿勢が発生しがちである。それに対し、このテーマでは前向きでない学習姿勢が発生することはない。それは、学習者自身が調べ学習の成果である旅行計画をその後に続く体験学習で検証するためである。仮に

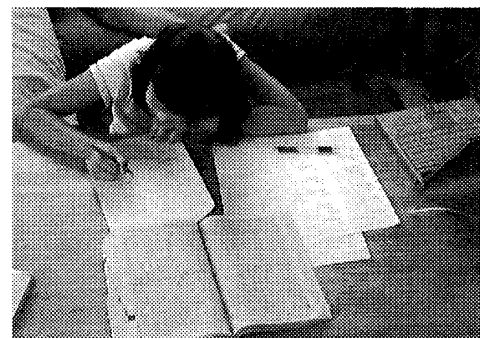


図-3 時刻表からルートを決める

学習者たちがいい加減な調べのままで安易な計画を立てた場合、乗り継ぎ等がうまくいかずに無駄な時間を過ごすことになったり、目的地がわからず途中で迷子になってしまう危険性を含むからである。

そうならないためにも、せっかく与えられたこの機会を無駄にしないよう目的地や観光地を決める時点から熱心な討議がグループ内で展開されているのが観察された。

次に目的地が決まったら、図-2のように時刻表から乗車する電車の種別時刻、行き先、乗り継ぎ駅を読みとる。これを繰り返すことで、目的地までの乗り継ぎ方法が確定する。また、観光ガイドブックから観光立ち寄り地、おみやげ、昼食場所を決めていくのである。一段落してところで、学習者が立てた行程に無理はないか、上級生や指導者からのチェックを受ける。

さて、目的地までの乗り継ぎ計画を便利なインターネットを活用して組み立てるのではなく、あえて旧来どおりの時刻表を読む方法で計画を立案するには理由がある。それは、学習者に時刻表の読み方を覚えることや観光ガイドブックの調べ方楽しみ方に慣れさせることである。

学習者自身の手で行程表が立てられたら、目的地までの乗り換えがスムーズにいくかどうかを図-4のようにインターネットの乗り換えサービスを利用して往路と復路の乗り継ぎ計画の検証を行う。このとき、途中の乗り継ぎに無理があることが判明し、計画の練直しを余儀なくされたり、後から発車する区間快速に乗った方が乗車時間も短く、目的駅まで早く到着できることがわかり、現地滞在時間に余裕を持たせることができるなどが判明してくる。

最後に、調べ学習の成果であり、また体験学習のためのしおり作りがある。インターネットから確認した電車の行き先、出発時刻、乗車駅、乗り継ぎ駅、降車駅を一覧にしてわかりやすくした、往路・復路の行程表作る。グーグルなどのインターネット検索機能を活用しての、目的地の情報収集やどのようなおみやげが販売されているのかなど、学習者自身が各自の嗜好に合わせて学習者自身が思い思いに自由なしおりが作成されていく。

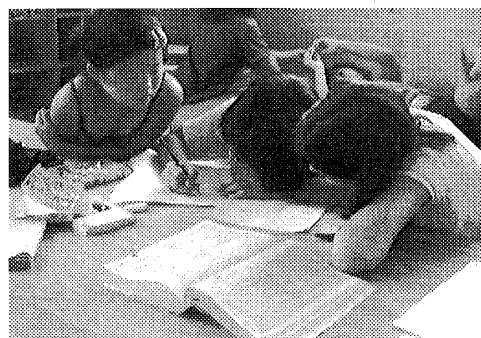


図-4 上級生による確認

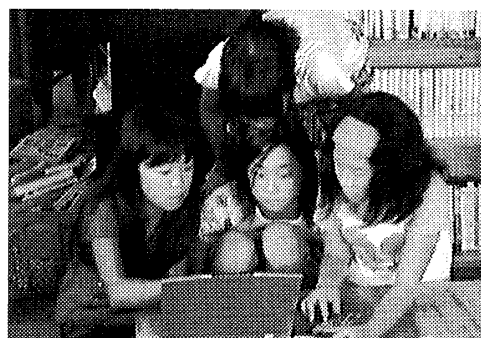


図-5 インターネットによる確認

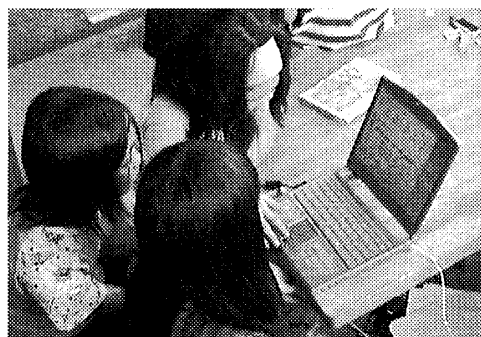


図-6 Webページの作成

3. 2 青春18切符による体験学習

体験学習当日は、学習者は5人のグループごとに青春18切符を使って、朝8時に集合駅を出発し、夜8時までには集合駅まで戻ってこなければならない。学習者自身が立案した日帰り旅行の計画にしたがって、それぞれが思い思いに出発する。

学習者は、外部からの情報の収集に気をつけなければならない。それは、駅においてはホームの案内、乗り場の案内表示や車両の行き先表示である。列車に乗ったら、車内に流れる案内放送、停車ごとのホームの駅名看板、である。

また、列車の車内に掲示されている路線図から駅名を確認するなどリーダー役の学習者が降車駅のチェックを担当する。さらに、乗り換えや出発ホーム等わからないことがあれば必ず客室乗務員に確認を取り、目的地まで迷うことのないように学習者なりに調べ学習で立てた目的を達成するために努力する姿勢が観察された。

4. Webページ作成の問題

学習者を指導する指導者の立場から考えれば、調べ学習の成果発表のために使用できる時間は限られている。その限られた時間を費やしてまでHTMLオーサリングソフトやFTPソフトの使用法の修得に割り当てることに大きな抵抗感がある。それは、Webページの作成は調べ学習の成果やまとめを発表するための手段であって、それらのソフトの使用法を修得することは、調べ学習本来の目的ではないからである。

さらに、HTMLオーサリングソフトで作成されたWebページの見え方とWebブラウザの見え方に違いが生じやすいのも問題である。学習者はWebページの見たいがために何度もWebページの修正を試みるが多く、アップロードを頻繁におこなうことが少なくない。その対策としては予めテンプレートを作り学習者は、文字等を入力すればWebサイトが構築できるよう、負担を軽減する対策をとればこのような問題を解決できる。

4. 本研究における体験学習

体験学習当日、学習者は朝8時に集合駅を出発し、夜8時までには集合駅まで戻ってこなければならない。学習者自身が立案した日帰り旅行計画にしたがって学習を開始する。

学習者は、外部からの情報収集に常に気をつけなければならない。それは、駅の案内表示や車両の行き先表示、停車ごとのホームの駅名看板、車内に流れる案内放送である。また、列車の車内に掲示されている路線図から駅名を確認するなどリーダー役の学習者が降車駅のチェックを担当する。さらに、乗り換えや出発ホーム等わからないことがあれば必ず客室乗務員に確



図-7 入札を受ける



図-8 行程確認をする学習者

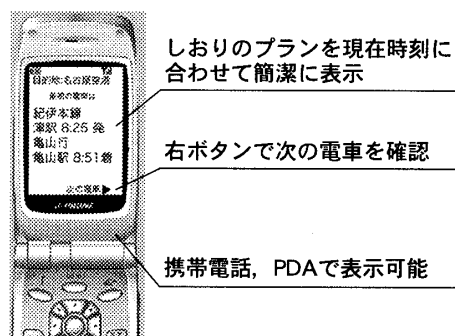


図-9 行程の閲覧

認を取り迷うことのないよう、学習者なりに調べ学習で立てた目的を達成するために努力する姿勢が観察される。

本実践研究では、携帯電話から調べ学習で作成された電車の乗り継ぎ情報を逐次確認することが可能である。これは、必要な情報のみを適格に表示するため見間違えることも少ない。学習者はしおりや時刻表を持たずとも、スムーズに乗り継ぐことができる。

また、学習者が体験学習を実施中に撮影された画像は、コメントとともに携帯電話を通じて送信される。携帯電話から受け取った画像とテキストデータは、すぐにWebサイトのホームページに追加され、学習者の画像記録を逐次記録していく。これは、学習者が互いの現在位置を確認することも可能である。体験学習中は5人のグループ行動であるため、他のグループの撮影した画像情報を見ることは、モチベーションを維持し、体験学習をつつがなく遂行する一助になるであろう。

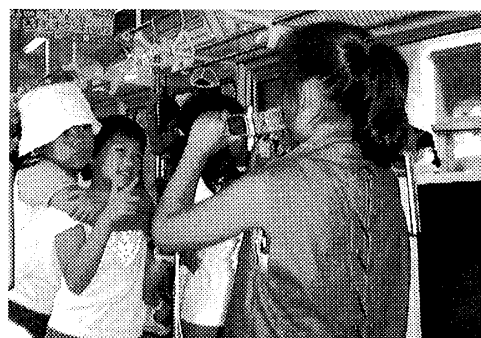


図-10 携帯のデジカメで撮影

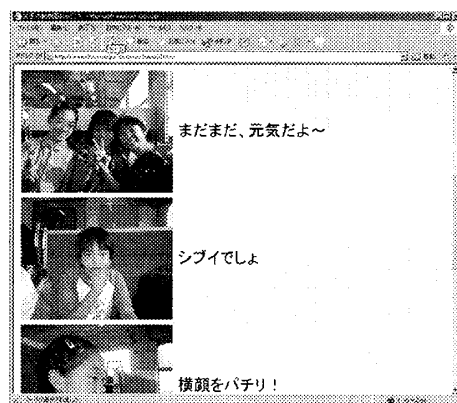


図-11 更新されるWebサイト

5. おわりに

本実践研究では、青春18切符を共通のテーマとし、調べ学習から体験学習までの学習成果をシームレスに展開させることを目指した。

また、携帯電話を情報端末として活用すれば、記録システムとしてかなりの成果が期待できることが明白となった。このシステムは、協同的・協調的学習を支援する利用の可能性を示唆している。